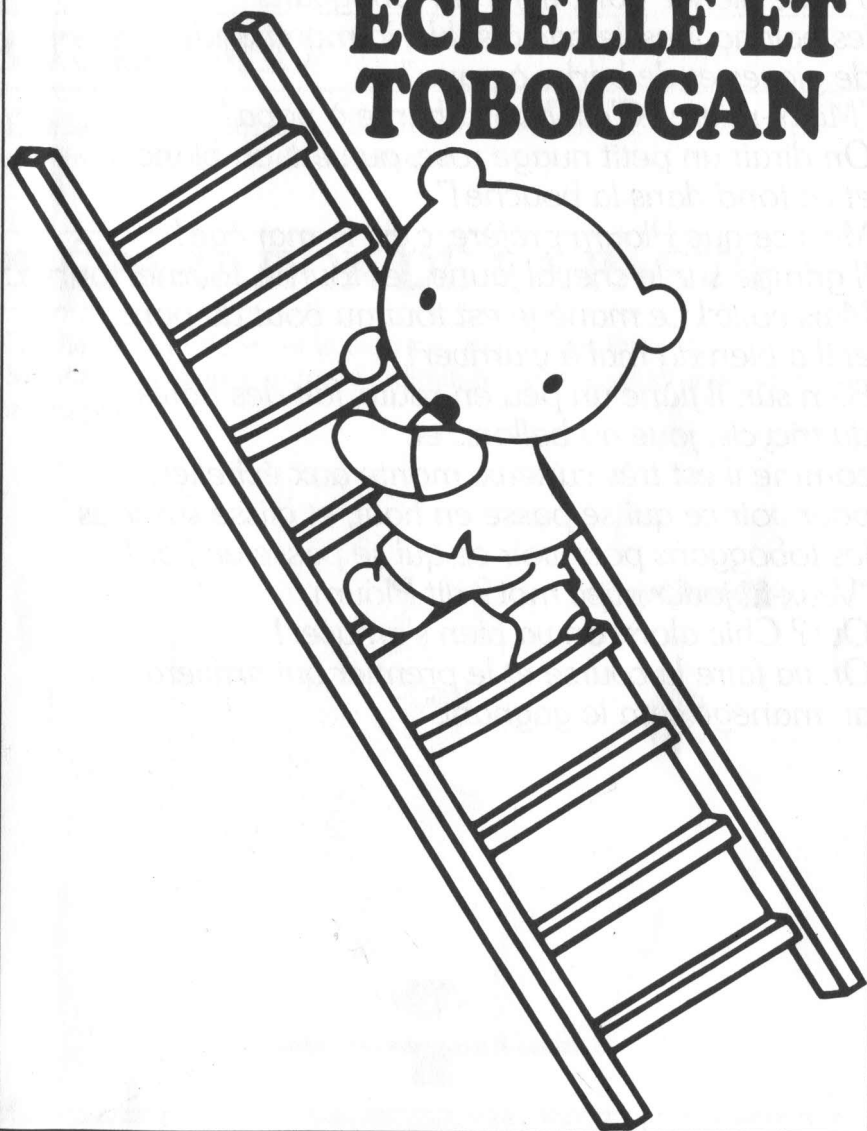


PLOUM

ÉCHELLE ET TOBOGGAN



NATHAN

Une petite histoire...

Ploum, c'est un drôle de petit ourson!
Il est joyeux, intrépide et curieux aussi.
Aujourd'hui, il fait beau. "Je vais aller au parc, dit-il.
J'aime bien le parc. Il y a les toboggans,
les balançoires, le bac à sable, la marchande
de glaces et de barbe à papa."
"Miam-miam! C'est bon la barbe à papa!
On dirait un petit nuage rose, ou vert, ou blanc
et ça fond dans la bouche!"
Mais ce que Ploum préfère, c'est le manège!
Il grimpe sur le cheval jaune... et tourne, tourne, tourne...
Mais voilà! Le manège est tout au bout du parc
et il a bien du mal à y arriver!
Bien sûr, il flâne un peu en route, fait des pâtés,
du tricycle, joue au ballon... et,
comme il est très curieux, monte aux échelles,
pour voir ce qui se passe en haut, et glisse sur tous
les toboggans pour voir ce qui se passe en bas!
"Veux-tu jouer avec moi? dit Ploum.
Oui? Chic alors, on va bien s'amuser!
On va faire la course et le premier qui arrivera
au manège sera le gagnant."

CONTENU DE LA BOÎTE

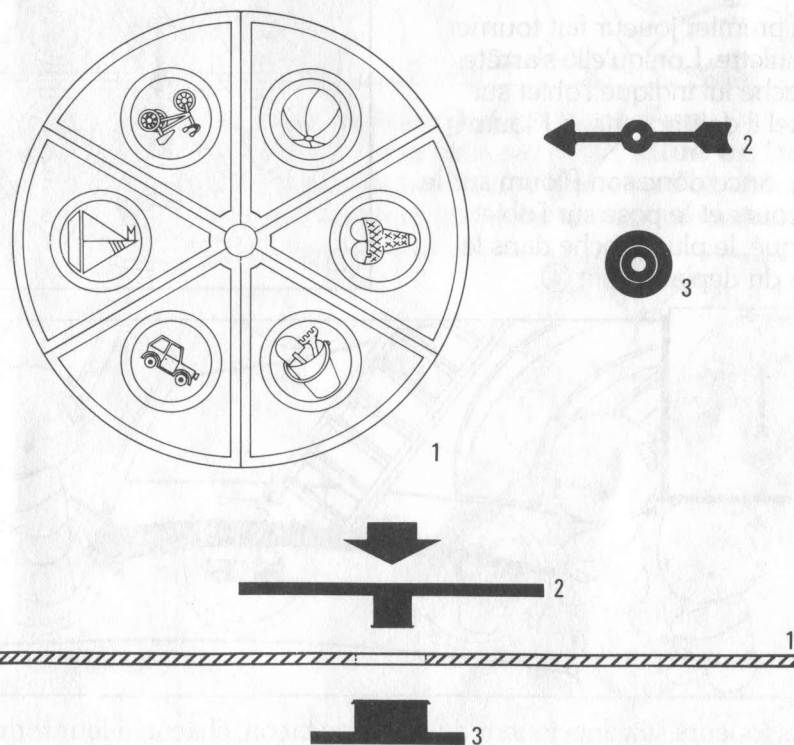
- 1 plateau de jeu représentant le parc.
- 4 Ploums en volume (1 noir, 1 rouge, 1 bleu, 1 vert).
- 1 roulette et ses aiguilles (à monter).

BUT DU JEU

- Être le premier à atteindre le dernier objet du parcours, la voiture, qui se trouve tout près du manège.

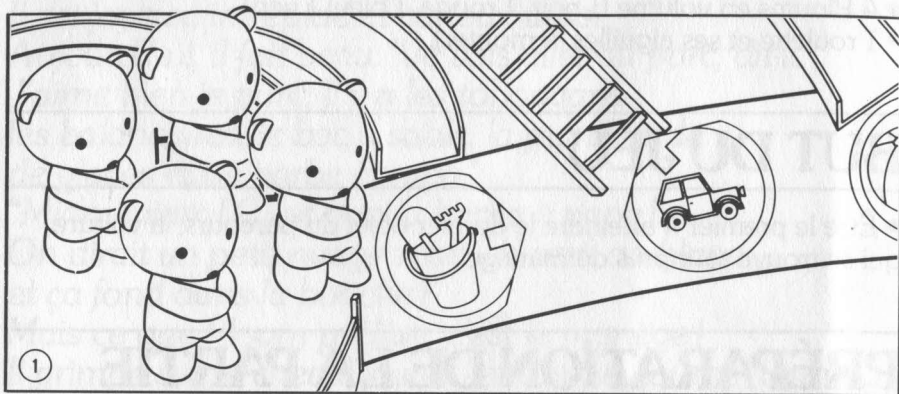
PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Déplier le plan de jeu et le placer au centre des joueurs.
- Monter la roulette comme indiqué sur le croquis et la poser à côté du plan de jeu.



RÈGLE DU JEU

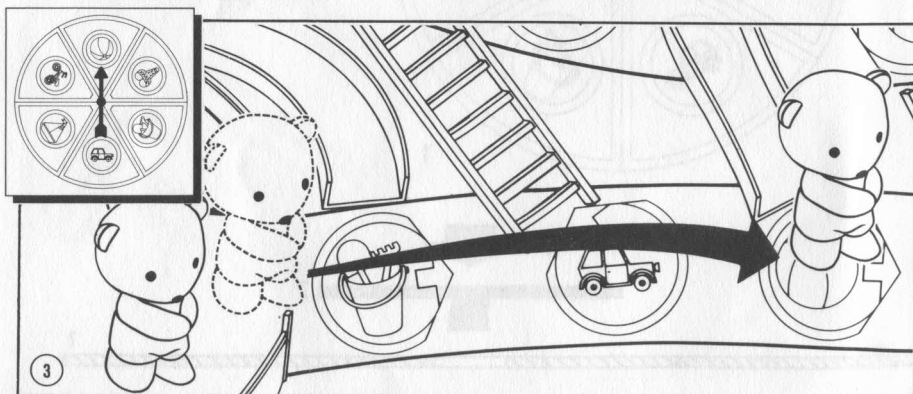
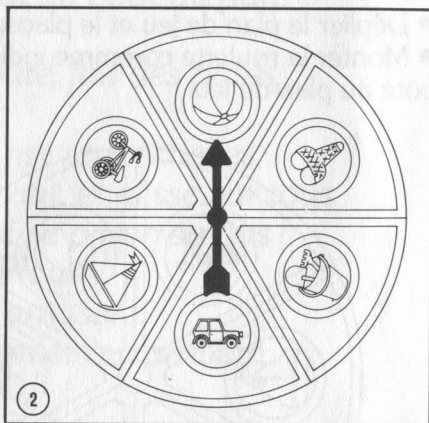
- Chaque joueur choisit un Ploum et le pose au départ ①.



- Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

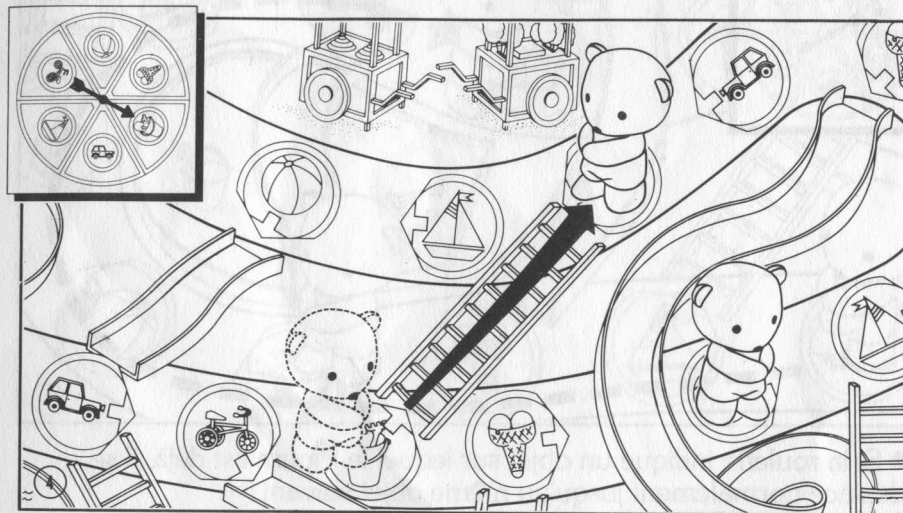
- Le premier joueur fait tourner la roulette. Lorsqu'elle s'arrête, la flèche lui indique l'objet sur lequel il doit poser son Ploum ②.

- Il avance donc son Ploum sur le parcours et le pose sur l'objet indiqué, le plus proche dans le sens du déplacement ③.

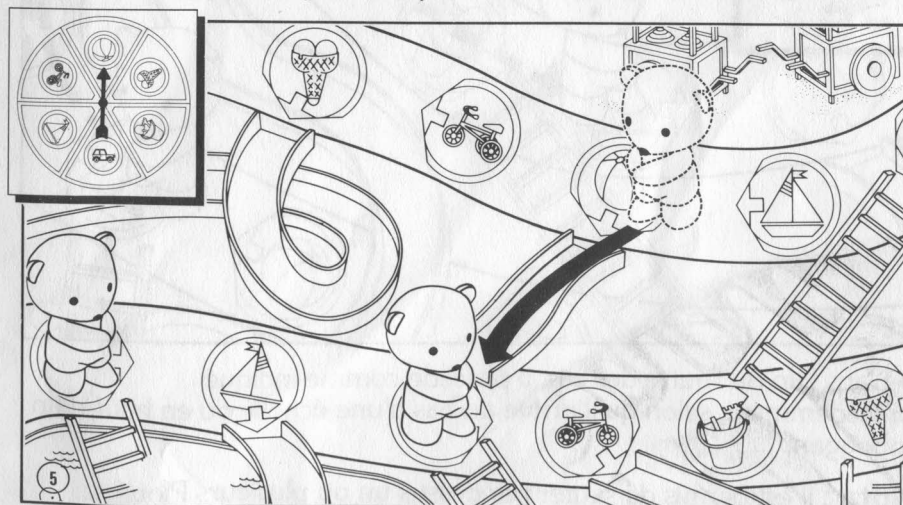


- Les joueurs suivants jouent de la même façon, chacun à leur tour.

- Lorsqu'un Ploum arrive sur un objet situé **au bas d'une échelle**, il grimpe directement à l'échelle et se place sur l'objet **situé en haut** ④. Si celui-ci est déjà occupé par un autre Ploum, il reste sur l'objet au bas de l'échelle. Le joueur rejouera normalement au tour suivant.

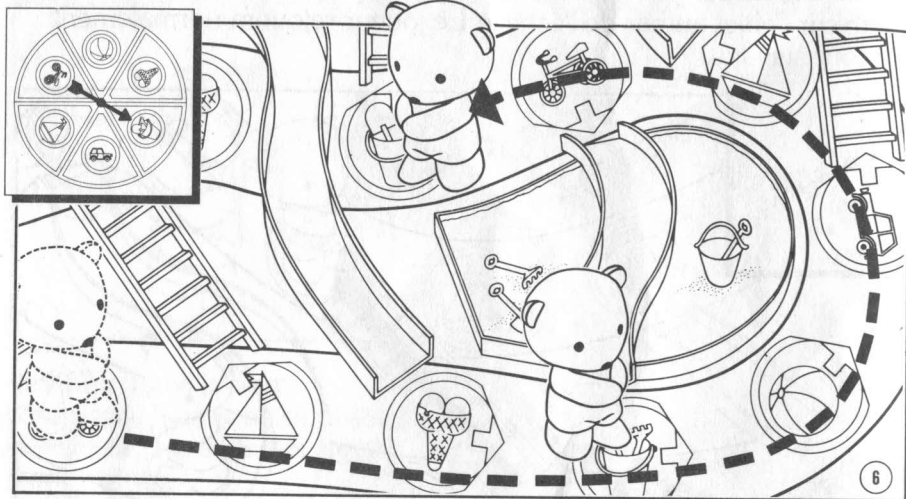


- Lorsqu'un Ploum arrive sur un objet situé **en haut d'un toboggan**, il glisse directement et se pose sur l'objet **situé en bas** ⑤. Si celui-ci est déjà occupé par un autre Ploum, il reste sur l'objet en haut du toboggan. Le joueur rejouera normalement au tour suivant.

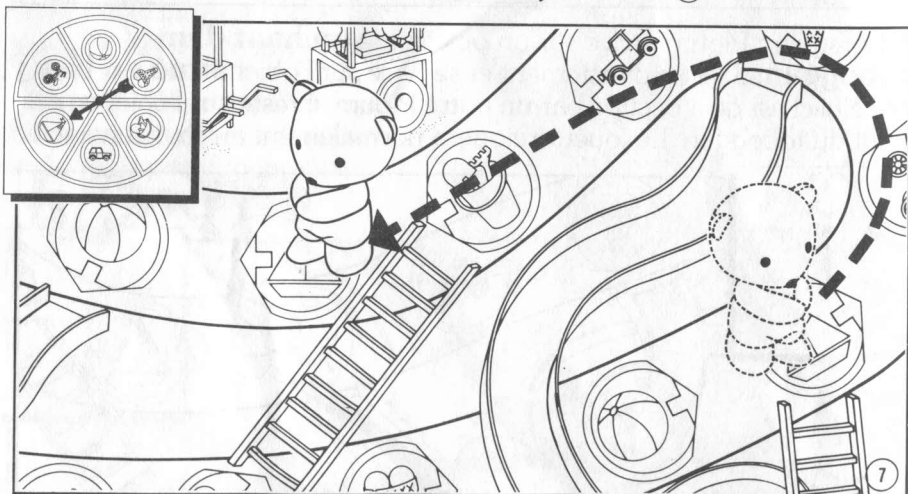


RÈGLE DU JEU (suite)

- Si la roulette indique un objet déjà occupé, le Ploum va se poser sur le prochain objet libre identique (6). S'il n'y en a plus devant lui, il doit reculer jusqu'à ce qu'il en trouve un de libre.



- Si la roulette indique un objet sur lequel le Ploum est déjà, il se déplace normalement jusqu'au même objet suivant (7).



- Dans l'un ou l'autre des cas, il procède comme indiqué précédemment, selon qu'il arrive au bas d'une échelle ou en haut d'un toboggan.

Nota : il est permis de sauter par-dessus un ou plusieurs Ploums.

LE GAGNANT

- Le gagnant est le Ploum qui, le premier, se pose sur la dernière voiture du parcours... tout près du manège!